

**PENGANTAR KARYA
TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *WEBCOMIC* TENTANG
GANGGUAN ANOREKSIA PADA REMAJA PUTRI**



Diajukan Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Desain

Disusun oleh :

Anisa Nur Utami

C0715008

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

2019

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan Judul:

PERANCANGAN *WEBCOMIC* TENTANG GANGGUAN ANOREKSIA PADA REMAJA PUTRI

Telah disetujui untuk dipertahan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir (TA).

Pada tanggal 3 Juli 2019

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn.

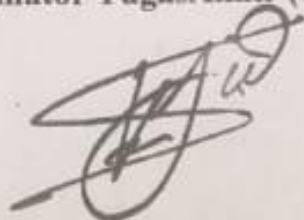
NIP. 197111152006041001



Jazuli Abdin Munib, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19750516 2002121001

Koordinator Tugas Akhir (TA)



Sayid Mataram S.Sn., M.Sn.

NIP. 198406042015041001

PENGESAHAN

Proposal Karya Tugas Akhir dengan Judul
**PERANCANGAN *WEBCOMIC* TENTANG
 GANGGUAN ANOREKSIA PADA REMAJA PUTRI**

Telah disahkan dan diterima oleh Panitia dalam Sidang Tugas Akhir
 Prodi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain
 Universitas Sebelas Maret
 Pada tanggal: 3 Juli 2019

Tim Penguji:

Ketua Sidang Tugas Akhir

Hermansyah Muttagin, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197111152006041001

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Jazuli Abidin Munib, S.Sn., M.Hum.

NIP. 197505162002121001

Penguji I Tugas Akhir

Dr. Bedjo Rivanto, M.Hum.

NIP. 195811111989031001

Penguji II Tugas Akhir

Ercilia Rini Octavia, S.Sn., M.Sn.

NIP. 198010112008122001

Disahkan:

Dekan

Fakultas Sastra dan Seni Rupa

Dr. Rahmani Widayat, M.Sn.

NIP. 196212211992011001

Ketua Prodi

Desain Komunikasi Visual

Andreas Slamet Widodo, S.Sn., M.Hum.

NIP. 197512012001121002

PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa Pengantar Karya Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan *Webcomic* tentang Gangguan Anoreksia pada Remaja Putri", beserta isinya dan seluruh karya desain yang penulis buat adalah benar-benar karya sendiri, dan penulis tidak melakukan penjiplakan baik seluruhnya maupun sebagian, dengan cara-cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan ini, penulis siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada penulis, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap keaslian karya ini.

Surakarta, 3 Juli 2019

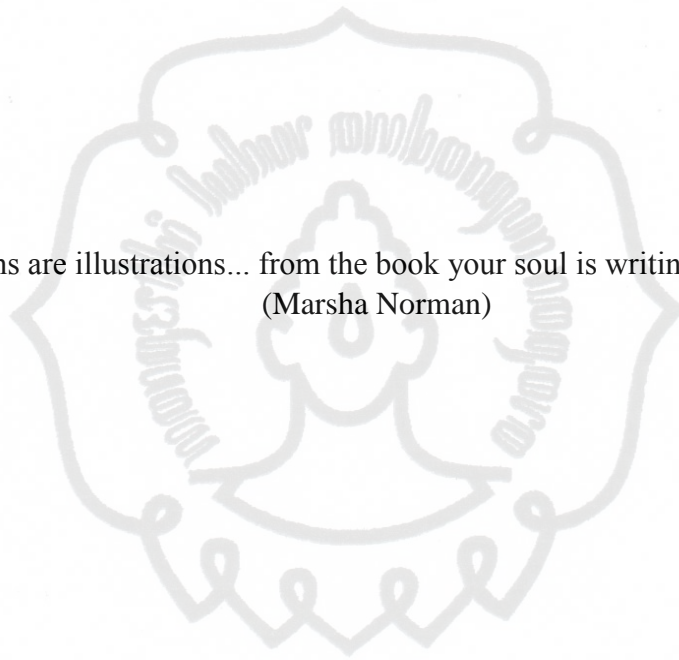
Penulis,



Anisa Nur Utami
C0715008

MOTTO

“Dreams are illustrations... from the book your soul is writing about you”
(Marsha Norman)



PERSEMBAHAN



Karya ini penulis persembahkan kepada :
Keluarga serta teman-teman yang selalu memberikan dukungan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala limpahan Rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan matakuliah tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Webcomic* tentang Gangguan Anoreksia pada Remaja Putri”. Dalam menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini meskipun dengan berbagai hambatan yang ada. Dengan bantuan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak penulis dapat menyelesaikannya. Maka dari itu tidak lupa penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Rahmanu Widayat, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Andreas Slamet Widodo, S.Sn., M.Hum. selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual.
3. Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing I yang telah memberikan pengarahan dan bimbingannya.
4. Jazuli Abdin Munib, S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing II yang telah memberikan pengarahan dan bimbingannya.
5. Seluruh Staf Pengajar Jurusan S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret yang tulus mendidik serta memberikan bekal ilmu melalui kegiatan perkuliahan.
6. Keluarga yang senantiasa mendukung penulis untuk tetap bersemangat dalam menyelesaikan kuliah dengan baik dan lancar.
7. Sahabat-sahabat dan pihak-pihak lain yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Karya Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Pengantar Karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan penulis dalam berbagai hal. Oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih dan penulis berharap semoga apa yang telah penulis susun ini dapat bermanfaat serta menambah wawasan bagi pembaca.

Surakarta, 3 Juli 2019

Penulis

Anisa Nur Utami



**PERANCANGAN *WEBCOMIC* TENTANG
GANGGUAN ANOREKSIA PADA REMAJA PUTRI**

Anisa Nur Utami¹

Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn.², Jazuli Abdin Munib, S.Sn., M.Sn.³

ABSTRAK

Anisa Nur Utami 2019. Pengantar tugas akhir ini berjudul “Perancangan *Webcomic* tentang Gangguan Anoreksia pada Remaja Putri”. Adapun permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini adalah (1) Bagaimana merancang komunikasi visual *webcomic* untuk menyampaikan pesan komunikasi tentang gangguan anoreksia pada remaja putri ? (2) Bagaimana memilih media pendukung untuk mempromosikan *webcomic* tentang gangguan anoreksia pada remaja putri ?. Tujuan dari perancangan ini adalah merancang komunikasi visual *webcomic* untuk menyampaikan pesan komunikasi tentang gangguan anoreksia pada remaja putri serta memilih media pendukung yang cocok, efektif, dan efisien sebagai upaya untuk mempromosikan *webcomic* tentang gangguan anoreksia pada remaja putri. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Strategi kreatif yang digunakan adalah dengan pendekatan rasional dan emosional. Yaitu merangsang atau mempengaruhi emosi seseorang sehingga larut atau mengikuti perasaan dari apa yang ingin seseorang sampaikan serta berdasarkan rasio yang dilakukan dengan cara menampilkan informasi dan fakta mengenai anoreksia berdasarkan riset yang telah dilakukan penulis. Kesimpulannya bahwa dalam pengerjaan sebuah *webcomic* yang diperlukan bukan hanya keahlian dalam menggambar (secara teknis) saja, tapi juga kemampuan dalam menulis cerita yang menarik, karena *webcomic* yang baik harus mampu menyeimbangkan antara gambar & cerita. *Webcomic* tentang Gangguan Anoreksia pada Remaja Putri ini nantinya akan digunakan sebagai salah satu media informasi tentang gangguan kesehatan mental khususnya anoreksia pada remaja.

Kata kunci: *Webcomic*, Anoreksia

¹Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret dengan NIM C0715008

²Dosen Pembimbing I

³Dosen Pembimbing II

DESIGNING A WEBCOMIC OF ANOREXIA DISORDER FOR TEENAGE GIRLS

Anisa Nur Utami¹

Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn.², Jazuli Abdin Munib, S.Sn., M.Sn.³

ABSTRACT

Anisa Nur Utami 2019. This final project is titled "Designing a Webcomic of Anorexia Disorder for Teenage Girls". As for the issues that had been reviewed in the process of designing this comic are (1) How to design webcomic visual communication to convey communication messages about anorexia disorders in teenage girls? (2) How to choose supporting media to promote webcomic about anorexia disorders in teenage girls? The purpose of this design is to design visual communication webcomic to convey communication messages about anorexia disorders in young women and to choose suitable, effective, and efficient supporting media as an effort to promote webcomic about anorexia disorders in teenage girls. The research method used is descriptive qualitative. The creative strategy used is a rational and emotional approach. That is stimulating or influencing someone's emotions so that it dissolves or follows the feelings of what someone wants to convey and based on the ratio that is done by showing information and facts about anorexia based on the research that has been done by the author. The conclusion is that in working on a webcomic what is needed is not only expertise in drawing (technically), but also the ability to write interesting stories, because a good webcomic must be able to balance images and stories. This webcomic about Anorexia Disorders in Teenage Girls will be used as a medium of information about mental health disorders, especially anorexia in adolescents.

Keywords: Webcomic, Anorexia

¹Student of Visual Communication Design of Faculty of Design and Fine Arts Sebelas Maret University with student ID Number C0715008

²Lecture Guide I

³Lecture Guide II

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| ABSTRAK | ix |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR BAGAN | xiv |
| DAFTAR TABEL | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 4 |
| C. Tujuan Perancangan | 4 |
| D. Manfaat Perancangan | 5 |
| E. Kerangka Pikir | 5 |
| F. Metode Penelitian | 7 |
| G. Sistematika Penulisan | 10 |
| BAB II KAJIAN TEORI | 12 |
| A. Perancangan | 12 |
| B. <i>Webcomic</i> | 15 |
| C. Anoreksia | 20 |
| D. Remaja Putri | 24 |
| BAB III IDENTIFIKASI DATA | 30 |
| A. Identifikasi Data Objek Penelitian | 30 |
| 1. Penelitian tentang anoreksia | 30 |
| 2. Contoh kasus anoreksia | 31 |

| | |
|--|------------|
| 3. Pencegahan dan cara mengatasi anoreksia | 33 |
| B. Hasil Riset | 34 |
| 1. Wawancara dengan ahli..... | 34 |
| 2. Remaja kota DKI Jakarta..... | 35 |
| 3. Remaja kota Surakarta..... | 36 |
| 4. Data Kuesioner..... | 37 |
| C. Platform <i>Webcomic</i> di Indonesia..... | 42 |
| D. Target Market..... | 52 |
| E. Komparasi..... | 52 |
| F. Analisis SWOT..... | 55 |
| BAB IV KONSEP PERANCANGAN | 58 |
| A. Metode Perancangan | 58 |
| B. Konsep Kreatif | 60 |
| 1. Strategi Kreatif | 60 |
| 2. Strategi Visual | 68 |
| C. Media Pendukung <i>Webcomic</i> | 78 |
| D. Prediksi Biaya | 81 |
| BAB V VISUALISASI KARYA | 83 |
| A. Media Utama..... | 83 |
| B. Media Promosi dan Pendukung | 101 |
| BAB VI PENUTUP | 108 |
| A. Kesimpulan | 108 |
| B. Saran | 109 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-----|
| Gambar 3.1. Tampilan utama Ngomik.com | 43 |
| Gambar 3.2. Tampilan utama Ciayo komik | 44 |
| Gambar 3.3. Tampilan utama Komiko..... | 45 |
| Gambar 3.4. Logo LINE Webtoon | 46 |
| Gambar 3.5. Beranda akun facebook resmi Line Webtoon | 49 |
| Gambar 3.6. Poster <i>event</i> LINE Webtoon POP-UP | 50 |
| Gambar 3.7. <i>Webcomic Lazy Cooking</i> | 50 |
| Gambar 3.8. <i>Webcomic My Prewedding</i> | 51 |
| Gambar 3.9. <i>Webcomic Next Door Country</i> | 51 |
| Gambar 3.10. <i>Webcomic Food 4 Blood</i> | 53 |
| Gambar 3.11. <i>Webcomic Gizi Seimbang Sehat Pasti</i> | 54 |
| Gambar 4.1. Contoh visual manga Jepang | 43 |
| Gambar 4.2. Judul <i>webcomic</i> | 68 |
| Gambar 4.3. Karakter Rena | 71 |
| Gambar 4.4. Karakter Rangga | 71 |
| Gambar 4.5. Font Rocco Demo | 76 |
| Gambar 4.6. Font Alessia | 77 |
| Gambar 4.7. Font Anime Ace | 77 |
| Gambar 4.8. Font DK Princefrog | 77 |
| Gambar 5.1. Desain <i>webcomic</i> Cantik itu Berprestasi..... | 83 |
| Gambar 5.2. Desain poster <i>webcomic</i> Cantik itu Berprestasi | 117 |
| Gambar 5.3. Desain <i>standing banner</i> Cantik itu Berprestasi..... | 118 |
| Gambar 5.4. Desain iklan sosial media Cantik itu Berprestasi | 119 |
| Gambar 5.5. Desain kaos <i>webcomic</i> Cantik itu Berprestasi..... | 120 |
| Gambar 5.6. Desain notebook <i>webcomic</i> Cantik itu Berprestasi | 121 |
| Gambar 5.7. Desain pin <i>webcomic</i> Cantik itu Berprestasi..... | 122 |
| Gambar 5.8. Desain stiker <i>webcomic</i> Cantik itu Berprestasi | 123 |

DAFTAR BAGAN

| | |
|---|----|
| Bagan 1.1. Skema Kerangka Pikir | 5 |
| Bagan 3.2. Tanggapan responden mengenai alasan mereka memilih media elektronik..... | 37 |
| Bagan 3.3. Tanggapan responden mengenai media informasi yang sering diakses..... | 37 |
| Bagan 3.4. Tanggapan responden mengenai berat badan | 39 |
| Bagan 3.5. Tanggapan responden mengenai diet..... | 39 |
| Bagan 3.6. Tanggapan responden mengenai anoreksia | 40 |
| Bagan 3.7. Tanggapan responden mengenai <i>webcomic</i> | 41 |
| Bagan 3.8. Tanggapan responden mengenai frekuensi membaca <i>webcomic</i> | 41 |
| Bagan 3.9. Tanggapan responden mengenai platform <i>webcomic</i> yang sering diakses..... | 42 |
| Bagan 4.1. Metode Perancangan..... | 59 |
| Bagan 4.1. Tanggapan responden mengenai alasan membaca <i>webcomic</i> | 63 |
| Bagan 4.2. Tanggapan responden mengenai genre yang paling disukai..... | 64 |
| Bagan 4.3. Tanggapan responden mengenai ilustrasi yang paling disukai..... | 64 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1. Tanggapan responden mengenai apa yang mereka ketahui tentang anoreksia | 40 |
| Tabel 3.2. Tabel analisis SWOT dengan komik sejenis..... | 55 |
| Tabel 4.1. Tabel alasan responden mengenai ilustrasi yang disukai..... | 65 |
| Tabel 4.2. Rincian biaya aktivasi pameran | 81 |
| Tabel 4.3. Rincian biaya material promosi | 82 |