



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN BUKU KOMIK TENTANG CARA
MENGHADAPI PENOLAKAN SOSIAL UNTUK REMAJA**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)



Nama : Geraldi Giovanni

NIM : 13120210310

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gerald Giovanni

NIM : 13120210310

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN BUKU KOMIK TENTANG CARA MENGHADAPI PENOLAKAN SOSIAL UNTUK REMAJA

Dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

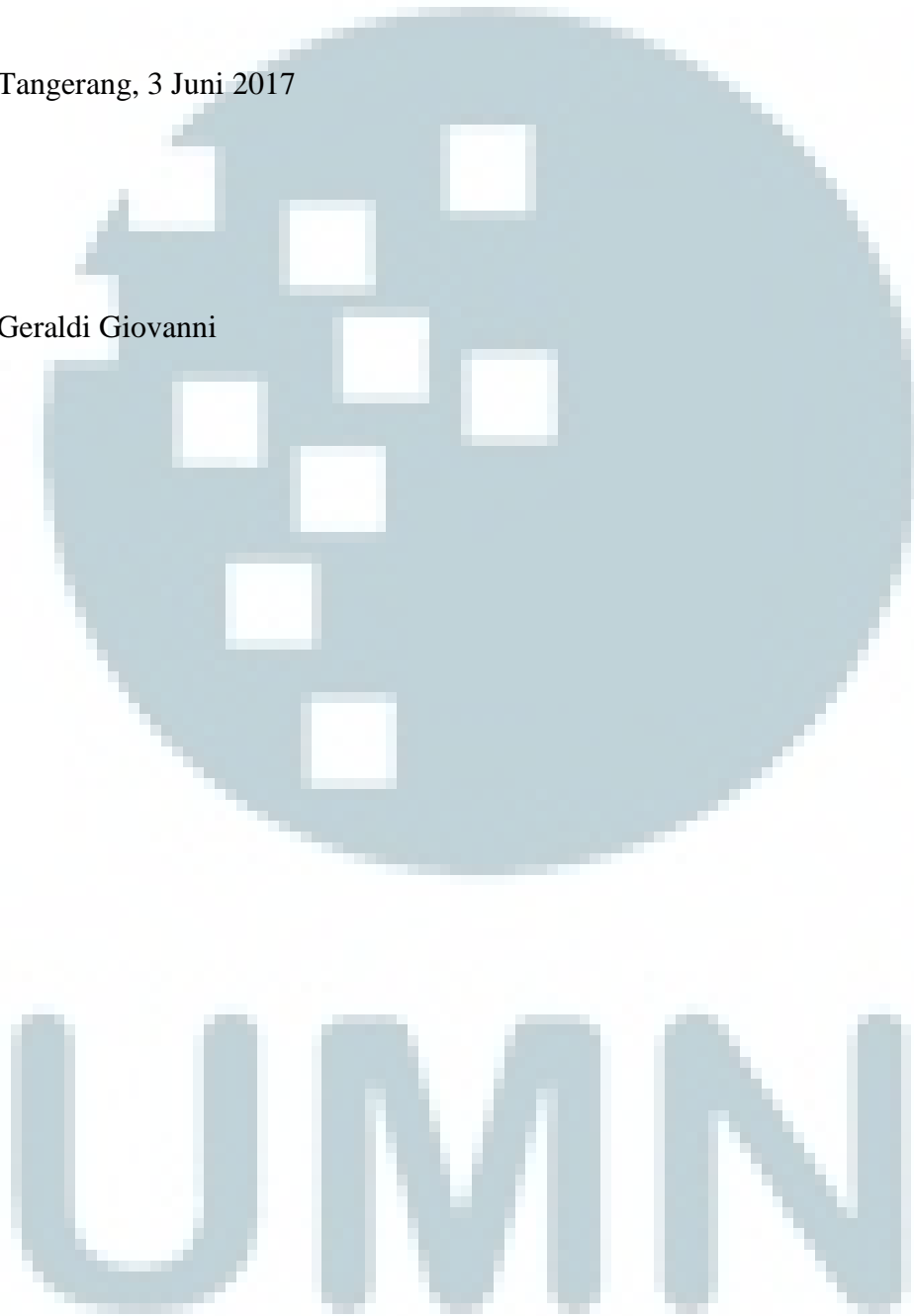
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 3 Juni 2017

Geraldi Giovanni



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU KOMIK TENTANG CARA
MENGHADAPI PENOLAKAN SOSIAL UNTUK
REMAJA**

Oleh

Nama : Geraldi Giovanni
NIM : 13120210310
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 20 Juni 2017

Pembimbing


Gideon K. F. H. Hutapea, S.T., M.Ds.

Penguji


Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum.

Ketua Sidang


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi


Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan kuasanya penulis mampu menyelesaikan tugas akhir yang Berjudul “Perancangan Buku Komik tentang Cara Menghadapi Penolakan Sosial Bagi Remaja”. Perancangan tugas akhir ini bertujuan untuk membantu untuk memberikan informasi dan cara untuk menghadapi penolakan sosial untuk remaja, karena penolakan dapat menyebabkan luka emosional yang mendalam dan remaja menjadi kalangan yang rentan karena masih dalam proses pembentukan dan mencari jati diri. Penulis mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak selama proses perancangan Tugas Akhir ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., Selaku ketua program studi desain komunikasi visual.
2. Gideon K. F. H. Hutapea, S.T., M.Ds., Selaku dosen pembimbing yang mendukung dan memotivasi penulis dari awal hingga akhir proses perancangan tugas akhir ini.
3. Laurensia Lindi Paramastuti, Ph.D., yang telah membantu penulis dalam mengumpulkan informasi dalam perancangan Tugas Akhir.
4. Komunitas Junior Church GBI Bintaro yang telah membantu penulis dalam mengumpulkan informasi dalam perancangan Tugas Akhir.
5. Keluarga dari Penulis yang telah memberikan dukungan dalam berbagai bentuk selama proses perancangan Tugas Akhir.

6. Deorama Prasetio, Mohammad Arif Adiwibowo, Zahir Mochdie, Jonathan Dimas, Arymarsir Siregar, Isabella Beatrix dan teman-teman penulis yang tidak mungkin disebutkan satu per satu, yang telah membantu, mendukung dan memotivasi penulis.

Tangerang, 3 Juni 2017

Geraldi Giovanni

UMMN

ABSTRAKSI

Penulis memilih untuk menciptakan perancangan buku komik untuk menghadapi penolakan sosial bagi remaja, karena penolakan mampu menciptakan luka emosional yang dapat mempengaruhi fisik dan mental remaja, penulis memilih buku Komik sebagai media karena kemampuannya untuk menyederhanakan informasi yang rumit dan mencapai banyak audiens. Penulis mengumpulkan data menggunakan metode kualitatif seperti wawancara, *focus group discussion* dan observasi dalam mengumpulkan data. Penulis berharap komik tersebut mampu menyampaikan informasi tentang penolakan sosial dan bagaimana cara menghadapinya bagi remaja.

Kata kunci: Penolakan sosial, buku komik, menghadapi, remaja.

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a large, light blue, stylized font. It consists of the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' in a bold, sans-serif typeface.

ABSTRACT

The writer chooses to create designing comic book on how to cope with social rejection for teenagers, because rejection is able to create deep emotional wound capable of affecting teenagers both mentally and physically, the writer chooses comic book as the media because of the ability to simplify complex information and reaching vast amount of audience. The writer uses qualitative methods such as interview, focus group discussion and observation for data gathering. The writer hopes that this comic is able to conveying information about social rejection and how to cope with it for teenagers

Keywords: social rejection, comic book, cope, teenagers.

UMMN

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Pembatasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5. Manfaat Perancangan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Komik	5

2.1.1.	Anatomi Komik.....	6
2.1.2.	<i>Manga</i>	7
2.1.3.	Karakter.....	9
2.1.4.	Panel.....	15
2.1.5.	<i>Story</i>	16
2.1.6.	Tipografi Dalam Komik.....	26
2.1.7.	<i>Background</i>	29
2.1.8.	Warna dalam komik.....	30
2.2.	Penolakan.....	35
2.2.1.	Depresi	36
2.2.2.	Ruminasi	37
2.2.3.	<i>Five stages of grief</i>	37
2.2.4.	Cara Menghadapi Penolakan.....	39
2.2.5.	Memperbaiki Harga Diri.....	40
2.2.6.	Memperbaiki Perasaan Koneksi Sosial.....	41
2.2.7.	<i>Stress</i>	41
2.3.	Remaja.....	52
2.3.1.	<i>Millenial</i>	52
BAB III METODOLOGI.....		54
3.1.	Metodologi Pengumpulan Data.....	54

3.1.1.	Wawancara.....	56
3.1.2.	<i>Focus Group Discussion</i>	62
3.1.3.	Observasi.....	66
3.2.	Metodologi Perancangan	73
3.2.1.	Perancangan Komik	74
3.2.2.	Perancangan Karakter	76
3.2.3.	Perancangan Cerita.....	77
BAB IV	PERANCANGAN DAN ANALISIS	80
4.1.	Perancangan.....	80
4.1.1.	Perancangan Cerita.....	83
4.1.2.	Perancangan Karakter	87
4.1.3.	Perancangan Komik	94
4.2.	Analisis	100
BAB V	KESIMPULAN & SARAN	118
5.1.	Kesimpulan	118
5.2.	Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA	xv
LAMPIRAN A	xviii
LAMPIRAN B	LEMBAR ASISTENSI.....	xxxii

DAFTAR GAMBAR

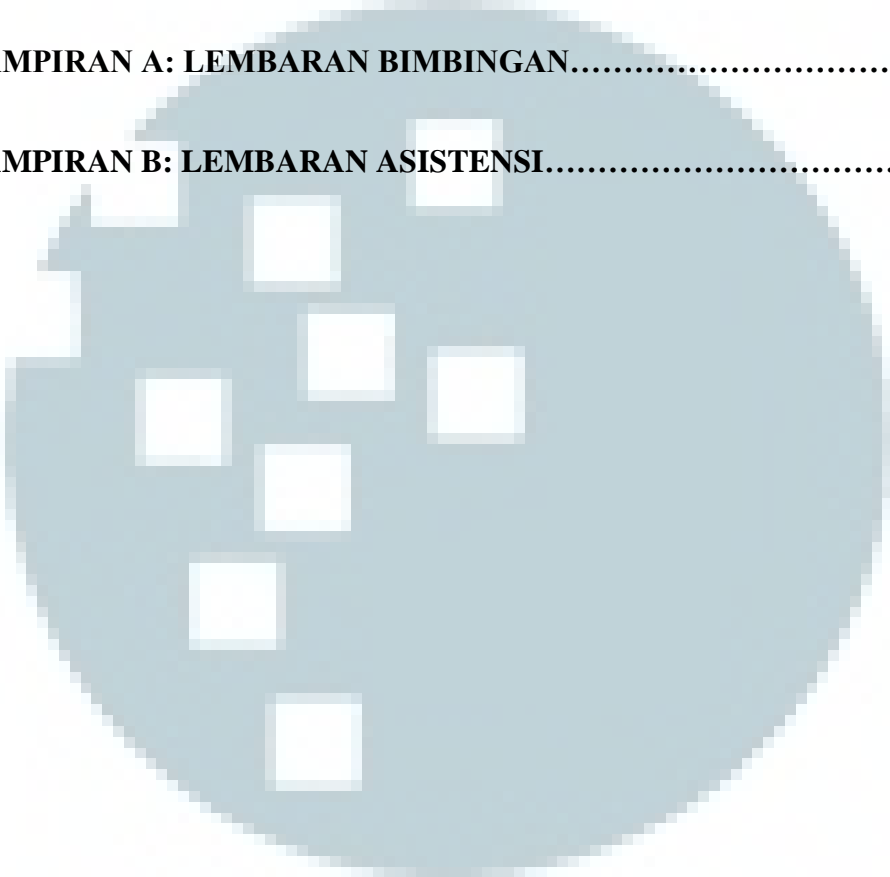
Gambar 2.1. Contoh <i>Shonen</i> Manga	8
Gambar 2.2. Contoh <i>Shojo</i> Manga	9
Gambar 2.3. Contoh Panel Komik	15
Gambar 2.4. Contoh Cerita <i>Action</i>	18
Gambar 2.5. Contoh Cerita <i>Adventure</i>	19
Gambar 2.6. Contoh Cerita <i>Comedy</i>	20
Gambar 2.7. Contoh Cerita <i>Fantasy</i>	21
Gambar 2.8. Contoh Cerita <i>Horror</i>	22
Gambar 2.9. Contoh Cerita Misteri	23
Gambar 2.10. Contoh Cerita <i>Romance</i>	24
Gambar 2.11. Contoh Cerita <i>Science Fiction</i>	25
Gambar 2.12. Contoh Cerita <i>Slice Of Life</i>	26
Gambar 2.13. Sontoh <i>Word Balloon</i>	27
Gambar 2.14. Contoh <i>Sound Effect</i>	28
Gambar 2.15. Contoh <i>Background</i>	29
Gambar 2.16. Contoh <i>Colour Wheel</i>	31
Gambar 3.1. Wawancara Dengan Psikolog Laurensia Lindi Paramastuti	56
Gambar 3.2. Wawancara Dengan Anggota Persekutuan Remaja Junior Church .	60
Gambar 3.3. <i>Focus Group Discussion</i> Dengan Target Audiens	62
Gambar 3.4. Teori <i>Picture Plane</i>	65
Gambar 3.5. Buku Komik <i>Why Psychology</i>	66
Gambar 3.6. Buku Komik <i>Days of the Violet</i>	68

Gambar 3.7. Seri <i>Orange Marmalade</i>	70
Gambar 3.8. Seri <i>Untouchable</i>	71
Gambar 3.9. Seri <i>Super Secret</i>	72
Gambar 4.1. <i>Mindmapping</i> Perancangan Buku	80
Gambar 4.2. Eksplorasi Gaya Visual	81
Gambar 4.3. Desain Awal Karakter	87
Gambar 4.4. <i>Andra</i>	89
Gambar 4.5. <i>Sara</i>	90
Gambar 4.6. <i>Bima</i>	92
Gambar 4.7. <i>Sinta</i>	93
Gambar 4.8. Perancangan <i>Storyboard</i>	94
Gambar 4.9. Contoh <i>Grid</i> Dalam Komik	95
Gambar 4.10. Contoh Halaman Dalam Komik	96
Gambar 4.11. <i>Font Luna</i>	97
Gambar 4.12. <i>Font Malam</i>	97
Gambar 4.13. <i>Font Canted Comic</i>	98
Gambar 4.14. <i>Font Badaboom</i>	99
Gambar 4.15. <i>Font Coolvetica</i>	99
Gambar 4.16. Tindakan Melukai Diri Sendiri	104
Gambar 4.17. Tindakan Anti Sosial	104

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LEMBARAN BIMBINGAN.....xviii

LAMPIRAN B: LEMBARAN ASISTENSI.....xxxii



UMMN