

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL TENTANG SHIO DALAM
BUDAYA TIONGHOA UNTUK REMAJA
USIA 15-18 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Sherly Andrea Petrus

00000044880

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL TENTANG SHIO DALAM

BUDAYA TIONGHOA UNTUK REMAJA

USIA 15-18 TAHUN



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Sherly Andrea Petrus

00000044880

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Sherly Andrea Petrus

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044880

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Komik Digital dengan judul:

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL TENTANG SHIO DALAM BUDAYA TIONGHOA UNTUK REMAJA USIA 15-18 TAHUN

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Desember 2023



(Sherly Andrea Petrus)

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL TENTANG SHIO DALAM BUDAYA TIONGHOA UNTUK REMAJA USIA 15-18 TAHUN

Oleh

Nama : Sherly Andrea Petrus
NIM : 00000044880
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

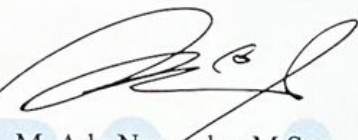
Telah diujikan pada hari Jumat, 5 Januari 2024
Pukul 11.15 s.d 12.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

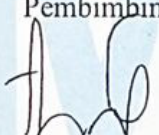
Ketua Sidang


Dr. Sn. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/E023902

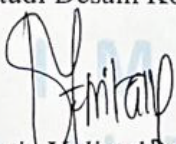
Penguji


M. Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/E083672

Pembimbing


Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/E023899

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliand, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sherly Andrea Petrus
NIM : 00000044880
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL TENTANG SHIO DALAM BUDAYA TIONGHOA UNTUK REMAJA USIA 15-18 TAHUN

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 6 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Sherly Andrea Petrus)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa pertama-tama karena sudah memberkati dan menyertai dari perancangan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Komik Digital Tentang Shio Dalam Budaya Tionghoa Untuk Remaja 15-18 Tahun” dapat diselesaikan tepat pada waktu yang sudah ditentukan. Sebagai salah satu syarat kelulusan semester Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain di Universitas Multimedia Nusantara merupakan menyusun proposal secara tuntas.

Penulis memiliki harapan untuk mendapatkan pelajaran dan pengalaman yang dapat membantu mengembangkan kemampuan atau ilmu sesuai bidang pembelajaran jurusan penulis dengan menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir dengan juga membantu permasalahan target audiens membuat penulis mempelajari mengenai caranya mencari solusi terhadap suatu masalah yang ada.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Hanny, sebagai narasumber yang telah membantu dalam pengumpulan data secara wawancara di Dharma Bakti Temple.
6. Debora Basaria, sebagai narasumber yang telah membantu dalam pengumpulan data secara wawancara sebagai psikolog.
7. Sweta Kartika, sebagai narasumber yang telah membantu dalam pengumpulan data secara wawancara sebagai komikus.

8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman-teman saya yang telah merasakan hal yang sama saya rasakan menjadi dukungan dan saling menyemangatkan satu sama lain untuk lulus dari semester Tugas Akhir.

Penulis mengharapkan semoga karya ilmiah ini dapat menjadi sumber informasi dan juga informasi yang dapat dimanfaatkan bagi pembaca.

Tangerang, 6 Desember 2023



(Sherly Andrea Petrus)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL TENTANG SHIO DALAM

BUDAYA TIONGHOA UNTUK REMAJA

USIA 15-18 TAHUN

(Sherly Andrea Petrus)

ABSTRAK

Shio merupakan budaya Tionghoa yang dipercayai berdasarkan dua belas hewan yang mewakili periode dari tahun, bulan, dan jam sesuai dalam kepercayaan astrologi Tionghoa. Urutan shio diurutkan menurut legenda tradisional Cina yaitu yang menceritakan mengenai Kaisar Langit yang mengadakan suatu kontes untuk menentukan pemimpin dari siklus pertahunan. Legenda shio jarang dikenali oleh kalangan generasi muda dikarenakan kurangnya terdapat media untuk mengetahui lebih budaya Tionghoa pada generasi masa kini. Salah satu media informasi bercerita yang paling diminati oleh generasi muda atau anak remaja merupakan komik digital. Karena itu akan dirancangnya komik digital mengenai budaya Tionghoa yaitu Shio untuk target generasi muda atau kalangan remaja. Dengan melakukan proses perancangan yang diawali dengan pengumpulan data yang dapat mendukung proses perancangan dengan cara metode kualitatif. Setelah mengentahui banyak mengenai topik yang akan dirancang akan dilanjutkan dengan metode pembuatan komik digital. Komik digital yang bergaya sesuai dengan ketertarikan target dengan komik tersebut. Dengan membagikan media informasi cerita legenda tersebut dalam bentuk komik digital, target audiens akan mendapatkan informasi mengenai cerita legenda shio dan budaya Tionghoa tersebut menjadi diketahui oleh generasi muda.

Kata kunci: Shio, Komik Digital, Remaja

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DESIGNING A DIGITAL COMIC ABOUT THE SHIO IN

CHINESE CULTURE FOR TEENAGERS

AGED 15-18 YEARS

(Sherly Andrea Petrus)

ABSTRACT (English)

Shio is a Chinese culture that is believed to be based on twelve animals that represent periods of the year, month and hour according to Chinese astrological beliefs. The order of the zodiac signs is arranged according to traditional Chinese legend, which tells the story of the Jade Emperor who held a contest to determine the leader of the annual cycle. The legend of the shio is rarely recognized by the younger generation due to the lack of media to learn more about Chinese culture in the current generation. One of the information media for storytelling that is most popular with the younger generation or teenagers is digital comics. Because of this, digital comics will be designed about Chinese culture, namely the Chinese Zodiac, to target the younger generation or teenagers. By carrying out a design process that begins with collecting data that can support the design process using qualitative methods. After knowing a lot about the topic to be designed, we will continue with the digital comic creation method. Digital comics that are stylized according to the target's interest in the comic. By sharing information media about these legendary stories in the form of digital comics, the target audience will get information about the zodiac legends and Chinese culture that will become known to the younger generation.

Keywords: Shio, Digital Comic, Teenager

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Komik	23
2.2.1 Genre Komik	23
2.2.2 Komik Digital	24
2.2.3 Elemen Komik	24
2.2 Teori Perkembangan Remaja	38
2.3 Shio	38
2.3.1 Legenda Shio	39
2.3.2 Sifat Karakter Shio	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	47
3.1 Metodologi Penelitian	29
3.1.1 Wawancara	47
3.1.2 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	53
3.1.3 Kuisisioner	56
3.1.4 Studi Referensi	64

3.1.5	<i>Studi Existing</i>	68
3.1.6	<i>Kesimpulan Penelitian</i>	70
3.2	<i>Metodologi Perancangan</i>	70
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	73
4.1	Strategi Perancangan	73
4.1.1	<i>Concept</i>	73
4.1.2	<i>Writing</i>	86
4.1.3	<i>Drawing</i>	90
4.1.4	<i>Coloring</i>	93
4.1.5	<i>Lettering</i>	96
4.1.6	<i>Publishing</i>	98
4.1.7	<i>Marketing</i>	99
4.2	Analisis Perancangan	106
4.2.1	Analisis Pemilihan Warna	106
4.2.2	Analisis Pemilihan Tipografi	107
4.2.3	Analisis Desain Karakter	109
4.2.4	Analisis Cerita	111
4.2.5	Analisis Layout	112
4.2.6	Analisis Desain Cover	114
4.2.7	Analisis Media Konvensional	115
4.2.8	Analisis Media Digital	116
4.2.9	Analisis Media Merchandise	117
4.2	<i>Budgeting</i>	125
BAB V	PENUTUP	127
5.1	Simpulan	127
5.2	Saran	128
	DAFTAR PUSTAKA	xiii
	LAMPIRAN	xv

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Peserta FGD	56
Tabel 3.2 Sri Asih Webtoon Information.....	68
Tabel 3.3 SWOT Sri Asih	68
Tabel 3.4 <i>Your Letter</i> Webtoon Information.....	68
Tabel 3.5 SWOT <i>Your Letter</i>	69
Tabel 3.6 Buku Kisah Dua Belas Shio.....	68
Tabel 4.1 Data Chia.....	82
Tabel 4.2 Data Kelinci.....	84
Tabel 4.3 Data Kaisar Langit.....	85
Tabel 4.4 Isi Cerita.....	90
Tabel 4.5 Biaya Desain Komik Digital.....	129
Tabel 4.6 Biaya Produksi Media Sekunder.....	129

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Panel Dalam Komik	7
Gambar 2.2 Paril Dalam Komik	8
Gambar 2.3 Balon Teks.....	9
Gambar 2.4 Balon Pikiran.....	10
Gambar 2.5 <i>Captions</i>	12
Gambar 2.6 Dinamika Cerita	15
Gambar 2.7 Bentuk Persegi Dalam Desain Karakter.....	17
Gambar 2.8 Bentuk Segitiga Dalam Desain Karakter	17
Gambar 2.9 Bentuk Lingkaran Dalam Desain Karakter	17
Gambar 2.10 Ilustrasi Hewan Babi Dalam Desain Karakter	18
Gambar 2.11 <i>Layout</i> Komik Digital.....	37
Gambar 2.12 Gaya Kartun	38
Gambar 2.13 Gaya Semi Kartun	39
Gambar 2.14 Gaya Realistis.....	40
Gambar 2.15 Dua Belas Shio	45
Gambar 3.1 Wawancara dengan Staff Kelenteng	51
Gambar 3.2 Wawancara dengan Psikolog	52
Gambar 3.3 Wawancara dengan Komikus.....	54
Gambar 3.4 Peserta FGD 1	56
Gambar 3.5 Peserta FGD 2	56
Gambar 3.6 Peserta FGD 3	56
Gambar 3.7 Peserta FGD 4	57
Gambar 3.8 Peserta FGD 5	57
Gambar 3.9 Peserta FGD 6	57
Gambar 3.10 Peserta FGD 7	57
Gambar 3.11 Peserta FGD 8	57
Gambar 3.12 Hasil Kuesioner 1	60
Gambar 3.13 Hasil Kuesioner 2	60
Gambar 3.14 Hasil Kuesioner 3	61
Gambar 3.15 Hasil Kuesioner 4	62
Gambar 3.16 Hasil Kuesioner 5	62
Gambar 3.17 Hasil Kuesioner 6	63
Gambar 3.18 Hasil Kuesioner 7	64
Gambar 3.19 Hasil Kuesioner 8	64
Gambar 3.20 Hasil Kuesioner 9	65
Gambar 3.21 Hasil Kuesioner 10	66
Gambar 3.22 Hasil Kuesioner 11	66
Gambar 3.23 Sri Asih.....	67

Gambar 3.24 <i>Your Letter</i>	68
Gambar 3.25 Birbushka	69
Gambar 3.26 Ilustrasi <i>Your Letter</i>	70
Gambar 3.27 Buku Kisah Dua Belas Shio	71
Gambar 3.28 Layout Buku Kisah Dua Belas Shio.....	72
Gambar 3.29 Ilustrasi Buku Kisah Dua Belas Shio	72
Gambar 4.1 Proses Brainstorming.....	77
Gambar 4.2 Proses Pencarian Big Ideas.....	78
Gambar 4.3 Moodboard.....	78
Gambar 4.4 Tipografi.....	79
Gambar 4.5 Color Pallete.....	80
Gambar 4.6 Eksplorasi Visual Karakter.....	80
Gambar 4.7 Visual Sketsa Karakter.....	81
Gambar 4.8 Desain Karakter Utama (Chia).....	82
Gambar 4.9 Ekspresi dan Pose (Chia).....	83
Gambar 4.10 Proses Sketsa (Kelinci).....	84
Gambar 4.11 Desain Karakter Pendukung (Kelinci).....	85
Gambar 4.12 Proses Sketsa (Kaisar Langit).....	86
Gambar 4.13 Desain Karakter Pendukung (Kaisar Langit).....	86
Gambar 4.14 Sketsa Shio.....	87
Gambar 4.15 Eksplorasi Pewarnaan Shio.....	87
Gambar 4.16 Desain Karakter Shio.....	88
Gambar 4.17 Draft Poin Cerita.....	89
Gambar 4.18 Grid dan Sketsa.....	94
Gambar 4.19 Sketsa Keseluruhan Komik.....	94
Gambar 4.20 Jenis Balon Teks.....	95
Gambar 4.21 Grid dan Sketsa Cover Komik.....	96
Gambar 4.22 Finalisasi Cover Komik.....	97
Gambar 4.23 Judul Cover Komik.....	98
Gambar 4.24 Pewarnaan Sheet Komik.....	99
Gambar 4.25 Teks Dialog Normal.....	100
Gambar 4.26 Teks Dialog Berseru.....	100
Gambar 4.27 Teks Narasi Cerita.....	101
Gambar 4.28 Sketsa Poster A4.....	102
Gambar 4.29 Poster A4.....	103
Gambar 4.30 Sketsa Story dan Post Instagram.....	104
Gambar 4.31 Story Instagram.....	104
Gambar 4.32 Post Instagram.....	105
Gambar 4.33 Sketsa <i>Sticker Sheet</i>	106
Gambar 4.34 <i>Sticker Sheet</i>	107
Gambar 4.35 Sketsa <i>Keychain</i>	108
Gambar 4.36 <i>Keychain</i>	108

Gambar 4.37 Sketsa <i>Popsocket</i>	109
Gambar 4.38 <i>Popsocket</i>	110
Gambar 4.39 Sketsa Angpao.....	111
Gambar 4.40 Angpao.....	111
Gambar 4.41 Pewarnaan Primer Komik.....	113
Gambar 4.42 Judul Komik “Legend Of Shio”.....	114
Gambar 4.43 Contoh Ukuran Teks Komik	115
Gambar 4.44 Karakter Chia Dalam Komik	116
Gambar 4.45 Karakter Kelinci dan Kaisar Langit.....	117
Gambar 4.46 Dua Belas Hewan Shio	118
Gambar 4.47 Contoh Lebar Sheet Komik	120
Gambar 4.48 White Space Dalam Komik	120
Gambar 4.49 Halaman Desain Cover Shio.....	122
Gambar 4.50 Analisis Poster	123
Gambar 4.51 Analisis Instagram	124
Gambar 4.52 Analisis <i>Sticker Sheet</i>	125
Gambar 4.53 Analisis <i>Keychain</i>	126
Gambar 4.54 Analisis <i>Popsocket</i>	127
Gambar 4.55 Analisis Angpao	128



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan	xv
Lampiran B Lembar Kuesioner.....	xvi
Lampiran B Transkrip Wawancara dengan Staff Kelenteng	xxii
Lampiran B Transkrip Wawancara dengan Psikolog Anak.....	xxiv
Lampiran B Transkrip Wawancara dengan Komikus.....	xxx
Lampiran B Transkrip FGD.....	xxxiii
Lampiran C Hasil Bimbingan Spesialis	xl
Lampiran C Hasil <i>Alpha Test</i>	xli
Lampiran C Hasil <i>Beta Test</i>	xlvii
Lampiran D Hasil Turnitin.....	liv

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA