

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF
“PENCERAHAN BATIN” OLEH BHIKSU DUTAVIRA
STHAVIRA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Livia Tiofani
00000064492**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF
“PENCERAHAN BATIN” OLEH BHIKSU DUTAVIRA
STHAVIRA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Livia Tiofani

00000064492

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Livia Tiofani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000064492
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF “PENCERAHAN BATIN” OLEH BHIKSU DUTAVIRA STHAVIRA

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Juni 2025



(Livia Tiofani)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF “PENCERAHAN BATIN” OLEH BHIKSU DUTAVIRA STHAVIRA

Oleh

Nama Lengkap : Livia Tiofani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000064492
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

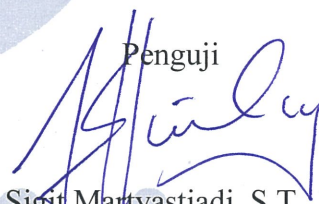
Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Juni 2025
Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

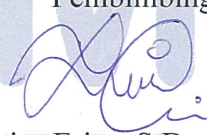
Ketua Sidang


Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/ L00266

Penguji


Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

Pembimbing


Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/ 100194

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Livia Tiofani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000064492
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KOMIK DIGITAL
INTERAKTIF 'PENCERAHAN BATIN'
OLEH BHIKSU DUTAVIRA
STHAVIRA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tangerang, 9 Juni 2025



(Livia Tiofani)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

“Dalam kehidupan sehari-hari, bila kita tidak memperoleh pencerahan maka bagaikan orang buta berjalan di siang hari, ia tidak tahu harus bagaimana yang terbaik untuk bersikap.” (Y.M. Maha Bhiksu Dutavira Sthavira, dari buku ‘Pencerahan Batin’, 2009)

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir *Perancangan Komik Digital ‘Pencerahan Batin’ oleh Bhiksu Dutavira Sthavira*. Topik ini penting agar generasi Z berusia 18-25 tahun dapat mendapatkan Dhamma yang mengajarkan moral dan etika dalam buku tersebut. Dengan demikian, mereka dapat berperilaku baik dalam kehidupan sehari-hari dengan memegang Dhamma sebagai pedoman hidup.

Tujuan penulisan laporan ini adalah sebagai landasan perancangan tugas akhir yang menjadi salah satu syarat kelulusan S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Perancangan tugas akhir ini tentunya tidak lepas dari orang-orang sekitar, sehingga penulis mengucapkan terima kasih sebagai bentuk apresiasi dari hati terdalam. Ucapan terima kasih tersebut ditujukan kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Luisa Erica, S.Ds., M.Si., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Audrey Priscilla, Stepheny J. Rusli, Angeline Tambrin, Reina Patricia Johan, Brian Chang, Stephen J. Rusli, Angelin Sovina, Celine Louis, Chrystelyn, Valerie Kwan, Adeline Callista Santoso, Zayne, Wu Shixun,

Cakra, dan Kai sebagai sahabat-sahabat yang berperan penting dalam membantu menjadi *support system* selama pengerjaan tugas akhir ini.

Pengerjaan tugas akhir ini juga membuat penulis mendapat lebih banyak ilmu mengenai Dhamma yang terdapat dalam buku ‘Pencerahan Batin’ ini. Penulis tidak hanya mengingatkan pembaca untuk senantiasa menjaga sikap, namun juga mengingatkan diri sendiri untuk melakukan hal yang serupa. Oleh karena itu, penulis berharap bahwa semoga karya ilmiah ini dapat menjadi panduan yang bermanfaat sekaligus referensi bagi pembaca.

Tangerang, 9 Juni 2025



(Livia Tiofani)



PERANCANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF
“PENCERAHAN BATIN” OLEH BHIKSU DUTAVIRA
STHAVIRA

(Livia Tiofani)

ABSTRAK

Etika yang baik dapat membuat masa depan menjadi ke arah positif seperti dalam bekerja, namun generasi Z dikenal sebagai generasi yang tidak mempunyai etika yang baik. Banyak HRD yang menolak mempekerjakan generasi Z karena dianggap tidak dapat bekerja sama. Hal tersebut membuat pendidikan mengenai akhlak dan etika perlu ditekankan lagi. Salah satu ilmu tentang etika dalam bidang bekerja terdapat dalam buku 'Pencerahan Batin' yang ditulis oleh Bhiksu Dutavira Sthavira. Meskipun buku ini sudah ditulis sejak tahun 2009, tidak berarti ilmu di dalamnya tidak dapat diterapkan pada masa kini. Hanya saja, generasi Z kurang minat pada buku ini karena generasi Z lebih memilih visualisasi interaktif yang dapat menarik perhatian mereka. Apalagi, generasi Z mempunyai rentang fokus yang pendek, yaitu hanya sampai dengan delapan detik. Oleh karena itu, pembuatan komik digital interaktif "Pencerahan Batin" menjadi solusinya. Metode perancangan yang digunakan adalah *Human Centered Design*. Sebagai tambahan, komik digital interaktif ini merupakan karya yang perancangannya berbasis *website*, yaitu menggunakan media Figma sebagai alat *prototyping*-nya.

Kata kunci: Etika, Generasi Z, Bhiksu Dutavira Sthavira, Interaktif, Komik Digital

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING INTERACTIVE DIGITAL COMIC
“PENCERAHAN BATIN” BY VENERABLE DUTAVIRA

STHAVIRA

(Livia Tiofani)

ABSTRACT (English)

Good ethics can lead to a positive future, especially in the workplace. However, generation Z Is often known as a generation that lacks of proper ethics. Many HRD refused to hire Generation Z because they are considered of unable to work collaboratively. This situation highlights the need to emphasize education on ethics One example of the souce to teach ethical for work in the future can be found in the book of “Pencerahan Batin” which was written by Venerable Dutavira Sthavira himself. Although the book was written in 2009, the knowledge it contains is still relevant today. The problem is that generation Z rarely shows interest in this book as they prefer more visual content. Furthermore, the generation Z has short length of focus which is only up to eight seconds. As a result, the creation of an interactive digital comic from “Pencerahan Batin” becomes a solution. The design method used is Human Centered Design. In addition, the interactive digital comic is a project created by website based, which is using Figma as the media for prototyping.

Keywords: *Ethics, Generation Z, Venerable Dutavira Sthavira, Interactive, Digital Comic*

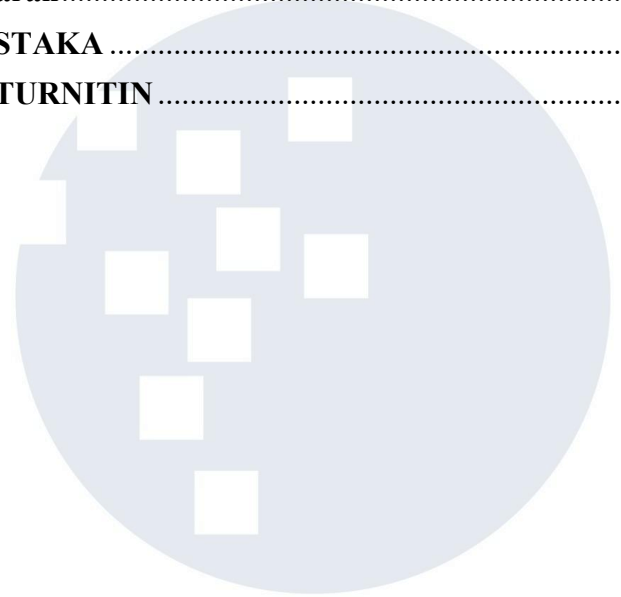
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	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.....	3
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	5
2.1.1 Jenis-Jenis Komik.....	5
2.1.2 Ilustrasi.....	9
2.1.3 Tipografi.....	12
2.2 Interaktivitas.....	16
2.2.1 Desain dalam Media Interaktif	18
2.3 Dhamma	20
2.3.1 Hukum Karma.....	21
2.3.2 Moral dan Etika.....	21
2.3.3 Buku “Pencerahan Batin”	22
2.4 Penelitian yang Relevan	22
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	26
3.1 Subjek Perancangan.....	26

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	27
3.2.1 Inspiration	27
3.2.2 Ideation	27
3.2.3 <i>Implementation</i>	28
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	28
3.3.1 Wawancara	28
3.3.2 Kuesioner	31
3.2.3 Studi Eksisting	33
3.2.4 Studi Referensi	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	34
4.1 Hasil Perancangan	34
4.1.1 <i>Inspiration</i>	34
4.1.1.1 Wawancara 1	35
4.1.1.2 Wawancara 2	38
4.1.1.3 Wawancara 3	40
4.1.1.4 Kuesioner	42
4.1.1.5 Studi Eksisting	50
4.1.1.6 Studi Referensi	58
4.1.2 <i>Ideation</i>	65
4.1.2.1 <i>Brainstorming</i>	65
4.1.2.2 <i>Create Frameworks</i>	71
4.1.2.3 <i>Get Visual & Storyboarding</i>	76
4.1.2.4 <i>Prototyping</i>	86
4.1.2.5 Media Sekunder	87
4.1.2.6 <i>Feedback</i>	89
4.1.3 <i>Implementation</i>	90
4.1.3.1 <i>Live Prototyping Alpha Testing</i>	90
4.1.3.2 <i>Monitor and Evaluate</i>	98
4.1.4 Kesimpulan Perancangan	100
4.2 Pembahasan Perancangan	100
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	100
4.2.2 Analisis Desain <i>Website</i>	102

4.2.3 Analisis Komik.....	105
4.2.4 Analisis Media Sekunder	116
4.2.4 Anggaran	119
BAB V PENUTUP	122
5.1 Simpulan.....	122
5.2 Saran.....	123
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN TURNITIN	xxi



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Yang Relevan	23
Tabel 4. 1 Kuesioner Research.....	43
Tabel 4. 2 SWOT Fabel Jataka.....	51
Tabel 4. 3 SWOT "Tak Bijak, akan Rugi Banyak"	54
Tabel 4. 4 SWOT "Yang Curang Takkan Menang"	56
Tabel 4. 5 SWOT The Secret of Angel	60
Tabel 4. 6 SWOT Wattpad	62
Tabel 4. 7 SWOT Food	63
Tabel 4. 8 Hasil Alpha Test.....	92
Tabel 4. 9 Anggaran	119



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Komik Cetak.....	6
Gambar 2. 2 Komik Cetak EXO	7
Gambar 2. 3 Contoh Komik Digital	9
Gambar 2. 4 Variasi Garis	11
Gambar 2. 5 Variasi Warna	12
Gambar 2. 6 Font.....	13
Gambar 2. 7 Font Open Sans.....	14
Gambar 2. 8 Leading Tracking Kerning	15
Gambar 2. 9 Penggunaan Tanda Baca.....	16
Gambar 2. 10 KKN UNDIP Desa Gosono.....	17
Gambar 2. 11 Prinsip Desain.....	18
Gambar 2. 12 Sarnath.....	21
Gambar 4. 1 Foto Bersama Bhiksu Dutavira Sthavira	35
Gambar 4. 2 Foto Bersama Bryan Arfiandy.....	39
Gambar 4. 3 Foto Bersama Vinna Sallyana	41
Gambar 4. 4 Sampul Buku "Fabel Jataka"	51
Gambar 4. 5 Sampul "Tak Bijak, akan Rugi Banyak"	53
Gambar 4. 6 Sampul "Yang Curang Takkan Menang"	55
Gambar 4. 7 Karakter The Secret of Angel.....	58
Gambar 4. 8 MC The Secret of Angel.....	59
Gambar 4. 9 Tampilan Wattpad	61
Gambar 4. 10 Website Food.....	63
Gambar 4. 11 Mindmap.....	65
Gambar 4. 12 Moodboard	67
Gambar 4. 13 Tipografi	68
Gambar 4. 14 Referensi Warna	69
Gambar 4. 15 Warna	69
Gambar 4. 16 Gambar Referensi	71
Gambar 4. 17 User Persona	72
Gambar 4. 18 User Journey	72
Gambar 4. 19 Information Architecture	73
Gambar 4. 20 Flowchart.....	75
Gambar 4. 21 Grid.....	77
Gambar 4. 22 Proses Logo	78
Gambar 4. 23 Logo.....	78
Gambar 4. 24 Buttons and Icons	79
Gambar 4. 25 Buttons Moral	80
Gambar 4. 26 Referensi dan Simbol	81
Gambar 4. 27 Proses Website.....	82
Gambar 4. 28 Proses Karakter.....	83

Gambar 4. 29 Gambar Tradisional	84
Gambar 4. 30 Gambar Keseluruhan	85
Gambar 4. 31 Wireframe	86
Gambar 4. 32 Template Post	87
Gambar 4. 33 Simbol.....	88
Gambar 4. 34 Desain Merch.....	89
Gambar 4. 35 Efek Sepia.....	90
Gambar 4. 36 Prototype Day	91
Gambar 4. 37 FGD Beta Test	101
Gambar 4. 38 Website	103
Gambar 4. 39 Key Visual	104
Gambar 4. 40 Cerita 1 Opening.....	106
Gambar 4. 41 Cerita 1 Interaktif	107
Gambar 4. 42 Cerita 1 Ending	108
Gambar 4. 43 Pesan Moral Cerita	109
Gambar 4. 44 Cerita 2 Opening.....	110
Gambar 4. 45 Cerita 2 Interaktif	111
Gambar 4. 46 Cerita 2 Ending	112
Gambar 4. 47 Cerita 3 Opening.....	113
Gambar 4. 48 Cerita 3 Interaktif	114
Gambar 4. 49 Cerita 3 Ending	115
Gambar 4. 50 Postingan IG Feed	117
Gambar 4. 51 Postingan Story.....	118



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Turnitin	xvi
Lampiran Bimbingan.....	xvii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xix
Lampiran Kuesioner	xxii
Lampiran Alpha Test.....	xxv
Lampiran Transkrip Wawancara 1	xxxi
Lampiran Transkrip Wawancara 2	xxxiii
Lampiran Transkrip Wawancara 3	xliii
Lampiran FGD Beta Test	xlvi
Lampiran Dokumentasi	lxvii

